
SPACE
GRIFFON
VF-9
PlayStation

このたびはパンサーソフトウェアの"PlayStation"用ゲームソフト『SPACE GRIFFON VF-9』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
新しい3DアクションRPGの世界を構築する『SPACE GRIFFON VF-9』を十分にお楽しみいただくためにも、ゲームを始められる前にこの解説書をよくお読みいただき、楽しく『SPACE GRIFFON VF-9』をご愛用ください。
また、この解説書は大切に保管しておいてください。

CONTENTS

For Japan Only　プレイヤー 1人　メモリーカード [illegible] ブロック

SLPS 00012

A.D.2148 10.17 Lunar Plant "HAMLET"
－Shut down－

西暦２１４８年１０月、月面最大の建造物「HAMLET」は突如連絡不能に陥った
巨大企業体「A-MAX FACTORIES」の所有する私設軍隊AMC(A-MAX CLEANER)は、
事態を重く見た首脳部により緊急出動を命じられた。

ジム・ビリントン(コールサインはKID)は
３段階可変メカのVF「グリフォン」を操り、５人の先輩達とともに「HAMLET」の異変の謎を探っていく。

２１４８年１０月３１日　月面
BOSS.MARIA.BIGHORN.MURDER.THIEF……………………
そしてKID

SPACE GRIFFON VF-9
解説書

ゲームスタート

“プレイステーション”のオープンボタンを押してディスクホルダーを開け、「SPACE GRIFFON VF-9」のCD-ROMをセットします。

ディスクホルダーを閉じてから、電源ボタンを押して電源を入れてください。しばらくするとオープニングが始まります。オープニング中にコントローラのボタンを押すと、スタートメニュー画面に移ります。

＊CD-ROMの作動中にディスクホルダーを開けないでください。CD-ROMを“プレイステーション”から取り出す場合は、必ず電源を切ってしばらくしてから取り出すようにしてください。

このゲームではプレイヤーはKID（ジム・ビリントン）となって、彼の使用するVF（ヴァリアブル・フォーミュラ）「グリフォン」を操縦しHAMLETの謎を調査します。

オープニングが終了、またはオープニングの途中でコントローラのボタンを押すとスタートメニュー画面に移行します。

SLPS 00012

コントローラについて

L1ボタン／R1ボタン

グリフォンの機体を正面を向いたまま左右に横移動させる時に使用します。

方向キー

上 ……前進

左 ← → 右 ……左右の回転

下 ……後退

移動・戦闘

前進、後退、グリフォンの機体を左右に回転させる時に使用します。

コマンド選択

コマンドのアイテムや武器等の選択時のカーソルを動かす時に使います。

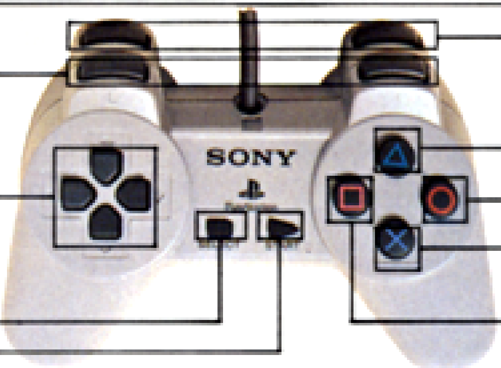
セレクトボタン「SELECT」

通信コマンドやアイテムコマンド等を呼び出す時にこのボタンを使用します。

スタートボタン「START」

「SPACE GRIFFON VF-9」では使用しません。

コントローラで使用するキーやボタンは次の通りです。



L2ボタン／R2ボタン

装備している武器を発射したりシールドを動かしたりする時に使用します。

△（サンカク）ボタン

変形する時に方向キーとともに使用します。変形した形態によって攻撃力や防御力が変化します。変形したい場合は方向キーと同時に押してください。

△ボタン ＋ ↑

CRUISE → ASSAULT → COMBAT

△ボタン ＋ ↓

CRUISE ← ASSAULT ← COMBAT

○（マル）ボタン

バトルモードのON／OFFの切り替え、コマンド・アイテム等を決定する時に使用します。

□（シカク）ボタン

バトルモードがONの時に攻撃や防御に使用する部位(左手・マウント・右手)を切換えます。

バトルモードがOFFの時に発見したアイテムをチェックする時に使用します。

×（バツ）ボタン

上や下を向く場合に、方向キーとともに使用します。向きたい場合は方向キーと同時に押してください。

×ボタン ＋ ↑ ………上を向く

×ボタン ＋ ↓ ………下を向く

＊ボタンの各機能の操作の指定はSYSTEMコマンドのCONFIGで変えることができます。この解説書では最初に設定されたボタンの機能で、説明しています。

＊送信している時（KIDが呼び出して通信をする時）およびKIDがアイテムの説明している時の、セリフの途中でコントローラのいずれかボタンを押すと、スキップすることができます。(ヴィジュアルイベントシーン、および受信時［相手から通信が届いた時］はスキップできません)

＊COMBATの時に△ボタン＋↑を押してもCOMBATの形態のままです。

＊CRUISEの時に△ボタン＋↓を押してもCRUISEの形態のままです。

＊パワーアップ後、ASSAULTの時に△ボタン＋↓を押してもASSAULTの形態のままです。

スタートメニュー画面について

オープニングが終了、またはオープニングの途中でコントローラのボタンを押すとスタートメニュー画面に移行します。

NEW GAMEかLOAD GAMEのどちらか始めたい方を方向キーで動かして選び○ボタンを押してください。



NEW GAME 「SPACE GRIFFON VF-9」を最初から始める場合こちらを選びます。

このコマンドを選んで○ボタンで決定するとまず初めに、メモリーカードのチェックを行ないます。次のような場合メッセージが表れます。

1）メモリーカードがメモリーカード差し込み口にセットされていない場合

「SPACE GRIFFON VF-9」をプレイする時、SAVEするつもりがないならば、メモリーカードは必要ありません。メモリーカードがセットされているかどうかに関係なく、YESにカーソルを合わせ○ボタンを押すとプロローグに移行しゲームが始まります。NOを選択するか×ボタンを押すとスタートメニューに戻ります。

2）セットしたメモリーカードがフォーマットされていない場合

3）セットしたメモリーカードの空き容量が不足している場合

以上どちらの場合ともフォーマットをするかどうかのメッセージが表示されますので、フォーマットを行なうときは、YESにカーソルをあわせて○ボタンを押してください。フォーマットしない場合は、NOにカーソルを合わせ○ボタンを押すか、そのまま×ボタンを押してください。YES、NOどちらを選んでもその後、プロローグに移行します。

※メモリーカードがないとSAVEやLOADはできません。

※メモリーカードの詳しいチェックの手順については「コマンドについて」の〈SAVE〉および〈LOAD〉をご覧ください。

LOAD GAME 「SPACE GRIFFON VF-9」をSAVEデータの続きから始める場合はこちらを選びます。

ゲーム画面がLOAD画面に移行します。その中の呼び出すエリアに方向キーでカーソルを合わせ、○ボタンで決定してください。

※LOADの仕方については、「コマンドについて」の〈LOAD〉を参照してください。

画面の見方

ゲームが始まると、画面はグリフォンのコクピットのモニターからHAMLET内を眺めた状態にあります。

最初はバトルモードはOFFになっています。○ボタンを押すことによってバトルモードに切り替えることができます。

バトルモードがOFFの時



バトルモードがOFFの場合、HAMLET内にあるアイテムや武器等を拾ったりすることができます。この時、次のゲージやメーター類が画面に表示されています。

1方位ゲージ　　5ボディゲージ
2レーダーマップ　　6レベル
3変形モード表示　　7パワーゲージ
4エネルギーゲージ

①方位ゲージ

グリフォンがHAMLET内でどちらの方角を向いているか示します。ゲージ上の文字（N、E、S、W）はレーダーマップ上にある方位と対応しています。

2レーダーマップ

グリフォンがいる階層のマップを部分的に表示します。グリフォンの位置は黄色の光点で表示し、敵の位置を赤色の光点で表示しています。グリフォンの光点は常時レーダーマップの中央に固定され、グリフォンが移動するとそれに合わせてマップが動きます。

＊その階層のマップデータを持っていない場合、レーダーマップは「NO DATA」画面が表示されます。

3変形モード

現在の形態のモードの部分が赤く表示されます。

・COMBAT—戦闘用2足歩行形態
・ASSAULT-突撃用高速機動形態
・CRUISE—移動用高速走行形態

＊ゲーム半ばでパワーアップするとCRUISEの形態に変形できなくなるため、それ以後「CRUISE」は表示されなくなります。

④エネルギーゲージ

グリフォンの動力や武器などに供給するエネルギー量を表示しています。1目盛りが200pを表します。最大8000pまでグリフォンに補給することができます。0pになるとエネルギー切れとなって、行動する上で色々な制限がくわえられます。残りのエネルギーポイントが399p以下になると、画面に「WARNING」の警告が点滅表示します。

⑤ボディゲージ

グリフォンの耐久力を表すゲージです。1目盛りが200pを表します。最大耐久力は8000pです。0pになるとグリフォンは破壊されたことになりGAME OVERとなります。残りのポイントが399p以下になると、画面に「WARNING」が点滅表示します。

⑥レベル

現在のグリフォンのレベル（正確にはコンピュータの動作反応処理のレベル）を表示しています。

⑦パワーゲージ

その時の機体の変形モードに対応して移動出力、射撃出力、防御出力の3つのエネルギー出力を振り分けた値を表示しています。

- Mov(Movement Power)　……移動出力：移動速度の大きさを示します。
- Gun(Energy-Gun Power)……射撃出力：機体からエネルギーの供給を受けて使用するタイプの武器の威力に関係します。
- Def(Defensive Power)　……防御出力：敵から受けるダメージの量に関係します。

＊CRUISEでは、後部ラックに装着する武器（マウント兵器）のみしか使用できません。

バトルモードがONの時

バトルモードがONの場合、次のようなゲージ、メーター類が表示されます。

①ディスタンスゲージ
②アーマースキャナー
③照準
④変形モード表示
⑤エネルギーゲージ
⑥装備表示／ウエイトゲージ
⑦ボディゲージ
⑧レベル
⑨パワーゲージ



SLPS 00012

①ディスタンスゲージ

グリフォンに直線距離で最も近い敵との距離をバーメモリで表示しています。敵がグリフォンから一定の距離以内に近づくとディスタンスゲージが反応します。バーメモリの黄色いバーが短いほど敵との距離が近いことを示します。

②アーマースキャナー

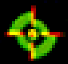
敵がグリフォンから一定の距離以内に近づくとグリフォンのアーマースキャナーシステムが働き、スキャンした敵の情報を表示します。複数の敵がいる場合には、グリフォンに最も近い敵が優先的に表示されます。アーマースキャナーには次の情報が表示されます。

- ・スキャナー画面　…敵の正面からの全体像のデータです。
- ・F.C.(戦闘能力)　…敵の戦闘能力の値です。これが高いほど強敵です。
- ・P.D.(推定耐久力)　…敵の耐久力の推定値です。0にすると破壊したことになります。

スキャナー画面に表示されているデータは、敵の装甲などの度合を示しています。攻撃のダメージが小さいところは青色で表示され、攻撃のダメージの大きい所は赤い色で表示されます。敵がいなかったり一定距離より遠くにいたりすると、アーマースキャナーシステムが作動しないためスキャナー画面は［NO DATA］を表示します。また、遭遇した敵のデータを手に入れていない場合、F.C.とP.D.は値が表示されません（0000の値のままです）

③照準

武器を使用する時にこのマークでねらいをつけて命中させます。武器の種類別に5タイプあります。


ビーム砲


リニアキャノン


ロケットランチャー


ガンランチャー


バルカン砲

画面中央に固定されて表示しており、照準だけを動かすということはできません。武器が使用不能（破損、弾切れ、エネルギー切れ）になったりセットされてないと、照準は画面に表示されません。使用できる武器を装備しなおすと照準は表示されます。

バトルモードがONの時、□ボタンを押すと使用できる装備可能部位（L・M・R）が変更されます。その時に使用できる武器によって照準も変更されます。

※シールドを装備している場合、使用する部位がシールドの時にはシールドが表示されます。

⑧装備表示／ウエイトゲージ

現在装備している武器やシールドをシルエットで表示しています。その上に表示されているデータは次の通りです。



ⓐ装備している部分を示しています。
L＝左手 ／ M＝マウント ／ R＝右手 と表示されています。
ⓑ弾やミサイルを撃つ武器の場合の残弾数を表示しています。
ⓒ〈ウエイトゲージ〉
装備している武器のシルエットと重なって表示されている6つに区切られたゲージがウエイトゲージです。武器を使用して撃った時に、次に撃てるまでにかかる時間をこのゲージで表示します。

※シールドの場合は、強度を表示しており、使用する上でウエイトがかかることはありません。

その時点で使用可能な装備は、L.M.R及び弾数 表示の部分が赤く表示されています。装備されていない場合は、武器のシルエット部分に［×］マークが表示されます。装備は□ボタンを押すことに次のように切り替わって使用できます。

→右手→左手→マウント→（右手へ戻る）

※CRUISEの時はマウント兵器のみ使用可能です。左右に装備されている武器は使用できません。

以下の表示はバトルモードがOFFの時と同じように機能します。

④変形モード　⑤エネルギーゲージ　⑥ボディゲージ　⑦レベル　⑧パワーゲージ

※画面に表示されているゲージやレーダーは画面上から消すことができます。詳しくは「コマンドについて」の〈DISPLAY〉をご覧ください。

ヴィジュアルイベントシーンについて



ゲームとストーリーの進行にあわせて始まるヴィジュアルシーンです。キャラクターたちのリアルなやりとりをお楽しみください。

※ヴィジュアルイベントシーンでのセリフはスキップできません。

SLPS 00012

ゲームの遊び方



「SPACE GRIFFON VF-9」は移動と戦闘が同じシステム上で行われるリアルタイムの3Dアクションです。移動から戦闘、戦闘から移動と、自由に状 況を判断して戦うことができます。戦闘中の状 況判断から通信時の会話までリアルタイムにゲームが進行するのです。

グリフォンを移動させる場合は方向キーおよび、R1ボタン、L1ボタンを使って移動します。進みたい方向へキーやボタンを押して移動してください。R1ボタンとL1ボタンはグリフォンを横移動（カニのような正 面を向いたまま横滑りに動く移動方法）させます。ある程度の距離まで敵に接近するとセンサーが反応しセンサー表示されます。

センサー反応の表示

移動、または戦闘している時にアイテム、敵や仲間のVFなどが一定距離以内にグリフォンに近づくとセンサーが反応して表示され始め、グリフォンに近づくにつれて青（遠）→黄→赤（近）とセンサーの色が変化します。アイテム以外は最 終 的に、センサー反応は消えて対 象 物が視認できるようになります。センサーは、次の5種類があります。


敵メカ


アイテム


モンスター用1


モンスター用2


仲間機用

アイテムの入 手方法



アイテムはバトルモードがOFFの時、手に入れることができます。アイテムが置いてあるところに近づくとセンサーが反応します。バトルモードがONになっている場合は、○ボタンを押してOFFに画面を切り替えてください。アイテムセンサーが赤くなるまで近づき、□ボタンを押すと自動的にアイテムを拾いあげ、画面に拾ったアイテムの報告が表示されます。

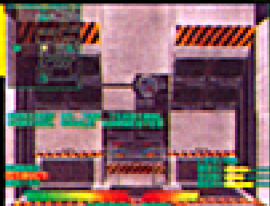
※バトルモードの時は、アイテムを拾うことができません。

変形モードについて

VFグリフォンは次の3段階の形態（モード）に変形することができます。

戦闘用2足歩行形態	突撃用高速機動形態	移動用高速走行形態
COMBAT 	ASSAULT 	CRUISE 
機体のエネルギーを射撃出力に多く振り分けているため、機体接続タイプの武器の威力が増加します。防御力・移動速度は3つのモードの中で最も低くなっています。	機体のエネルギーを防御出力と移動出力に多く振り分けているため、コンバットモードに比べて射撃出力は弱くなっていますが、防御力・移動速度が高くなっています。	形態上、左右の手が使えないので、戦闘ではマウントに装着する武器のみしか使用できません。そのため、機体のエネルギーを移動出力と防御出力にのみ振り分けられるので、3つのモードの中では移動速度と防御力が最も高くなっています。

ターミナルルーム



HAMLETの各階層にはターミナルルームがあり、そこからマップや敵についての情報を入手することができます。

・パスワードの入力の仕方

情報を入手するにはパスワードが必要となります。ターミナルルームに入ると画面に5桁のカウンターが表示されます。5桁の数字の入ったアイテムを拾っていたり、仲間から情報をもらっているとその数字も同時に表示されます。画面に表示される0～9の数字を方向キーをつかって選択し、○ボタンで決定して5桁のナンバーを入力してください。正しいパスワードを入力すると、新しい情報を入手できます。

※ターミナルルーム以外にもパスワードを入力する場合があります。入力する時はターミナルルームと同様に入力してください。

SLPS 00012

エネルギーについて

グリフォンのエネルギーは、次の行為で消費されていきます。

・グリフォンが一定の距離を移動するごとに一定量のエネルギーが減っていきます。
・ビーム砲、リニアキャノン等のエネルギーの供給が必要なタイプの武器を使用すると、各武器ごとの一定量のエネルギーが減っていきます。

エネルギーはパワーユニットを使用することによって補給できます。

◇エネルギー切れの場合

保有しているエネルギーが0pになるとエネルギー切れとなります。

グリフォンのエネルギーがすべてなくなると、どの形態も次のような状態となります。

・移動速度はCOMBAT形態で移動する速度の1/3になります。
・防御出力は0となり、防御力が極端に低下します。
・ビーム砲、リニアキャノン等のエネルギーの供給が必要なタイプの武器が使えなくなります。

戦闘

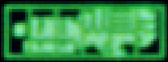


敵と交戦する時はバトルモードに画面を切り替えてください。敵の攻撃は攻撃直前にワーニングマークが表示されますので、それを見て敵の攻撃を読み攻撃を避けながら反撃、または離脱してください。攻撃を受け被弾するとVFの機体が揺れて、画面が赤くなります。またボディゲージが減っていきます。被弾し続けて、ボディゲージが0になるとVFは破壊されGAME OVERとなります。GAME OVERになるとスタートメニュー画面に戻ります。装備している武器が壊れると、その武器の表示部分に「BROKEN」と表示されます。また弾切れやエネルギー切れで武器が使えなくなるとその武器表示部分には「EMPTY」が表示されます。

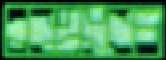
◎武器／シールド／ワーニングマークの表示

◇武器

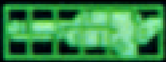
VFの武器は、大きくわけて5つのタイプの武器があります。



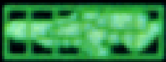
ビーム砲 ……………………VFからエネルギー供給され、この時代では一般的な兵器です。
(Beam Gun)



バルカン砲 …………………旧式ながら使い方によっては威力を発揮する武器です。
(Vulcan)



リニアキャノン ……………弾丸を超電導によって高速で発射する武器です。VFからのエネルギーの供給を必要とします。
(Linear Cannon)



ガンランチャー ……………ハンドガンタイプのロケットランチャーです。誘導弾は装備できません。
(Gun Launcher)



ロケットランチャー ………破壊力のある誘導弾を装備した武器です。マウントにのみ装備できます。
(Rocket Launcher)

どれも大型、中型、小型の3つの大きさがあります。

※グリフォンの使用できる武器については「ウエポン・リスト」をご覧ください。

◇シールド

グリフォンのシールドは最初、左手に装備されています。L1ボタンで左に、R1ボタンで右に移動させて敵の攻撃を防ぎます。敵の一撃を防ぐごとに、その威力に関係なく一律に強度が低下します。低下したシールドの強度はアーマーユニットで回復することができます。強度が0になるとシールドの防御力がなくなってシールドは使用できなくなりますが、破壊されたわけではありません。アーマーユニットで回復させれば再び使えるようになります。

◇ワーニングマークの表示

グリフォンのコンピュータが敵の攻撃を事前に探知して、攻撃の開始を知らせます。これがワーニングマークです。攻撃直前に敵の武器の発射口部分が黄色い四角のワクで表示されますので、それを目安に敵の攻撃を避けてください。またコンピュータがワーニングマークを表示できない敵もいます。この場合はプレイヤーの腕とカンでうまく攻撃を避けてください。

◎ウエイトについて

機体を制御するメインコンピュータの反応処理の遅れがウエイトです。不確定要素の多い戦闘状況の中でひとつの武器を連続して使用する際、武器を発射した時に、次に使用できるまでのタイムラグの時間です。武器を発射すると使用している武器の装備表示にかかっているウエイトゲージの黄色が、右から左へとカウントします。このゲージの6つのマス目がすべて黄色に満たされるまで、その間、次の射撃はできません。レベルが上がることによって、このウエイト時間は短くなっていきますが、戦う敵によっては相対的にウエイトが遅くなります。

◎武器の携帯

武器が持てる数はシールドを含め7つまでです。（シールドの強度が0の場合でも同様です）8つめの武器を入手すると、それまで持っていた武器をどれかひとつ捨てることになります。捨てた武器はその場所に置き去ったことになり、後からまた拾うことができます。破壊された武器は武器選択画面を選んだ時点で自動的に捨てられて消滅するので、再び拾うことはできません。8つめの武器を手に入れると武器選択画面に切り替わります。捨てる武器を方向キーで選択して、○ボタンで決定してください。選択した武器をその場に捨てていきます。武器は一度捨てても、再度拾えます。なおシールドは捨てることができません。

※ビーム砲以外の武器は、弾を使い切ると持ち換えた時点で破棄されます。

◎戦闘の終了

敵を破壊すると爆発してその敵との戦闘が終了します。残骸からアイテムが見つかることもあります。一定数以上の敵を倒すとレベルアップします。

◎レベル

VFグリフォンがある一定数以上の敵を破壊することにより、機体を制御するメインコンピュータの動作反応処理レベルの性能が上昇します。これがレベルです。戦闘を重ねるにつれて機体のコンピュータが戦闘時の行動パターンを学習し、特定の行動に対する反応処理速度が上昇していくのです。そのため、グリフォンのレベルが高くなるほど武器の連続使用によるウェイトは相対的に短くなっていきます。

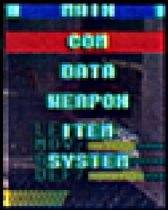
◎その他

※戦闘によっては、一定の移動範囲以外には移動することができない戦闘もあります。

※セレクトボタン［SELECT］を押してコマンドを呼び出すと、画面はその時に「ポーズ」をした状態になります。

コマンドについて

セレクトボタン［SELECT］を押すと画面に次のコマンドメニューが表れます。



COM…………他の仲間と通信する時に使います。
DATA ………手に入れたデータを見る時に使います。
WEAPON……現在持っている武器を見たり、装備したりする時に使います。
ITEM…………現在持っているアイテムを見たり、使用したりします。
SYSTEM……SAVEやLOAD、ゲームを終了させる時などに使用します。

方向キーでカーソルを動かしコマンドを選択してください。カーソルを合わせ○ボタンを押してコマンドを決定します。このメニューの時、セレクトボタン［SELECT］か、×ボタンを押すとメニューはキャンセルされて、元の画面に戻ります。

各コマンドの説明



仲間と通信をするコマンドです。選択すると次のコマンドメニューに仲間のコールサインが表れます。

BOSS ………ボス（コンラート）
MURDER……マーダー（オレッグ）
BIGHORN……ビッグホーン（ラウツェン）
MARIA ………マリア（マリア）
THIEF ………シーフ（スマイリー）

◇送信の場合

方向キーでカーソルを動かし、通信したい相手を選びます。相手が決まりましたら、カーソルを合わせて○ボタンを押して決定してください。前のコマンドに戻る場合は×ボタンを押します。通信ができる場合、通信相手の顔が画面左下に映り、音声で応答します。応答が無い場合には、「NO RESPONSE」のメッセージが表示されます。

＊送信時のセリフは×ボタンを押すことによってスキップすることができます。

◇受信の場合

相手からの通信を受ける場合は、自動的に通信回路が開いて受信します。

＊受信時のセリフはスキップすることができません。

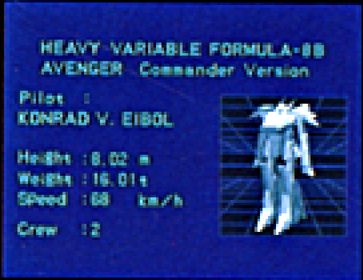
(2)DATA



手に入れた各種の色々なデータを検索、表示するコマンドです。選択すると次の情報のコマンドが表示されます。

VF…………………ヴァリアブルフォーミュラの情報
FLOOR MAP…各階層のマップ情報
MACHINE………敵のメカの情報
MONSTER……モンスターの情報

敵メカやモンスターの情報を手に入れて初めて「MACHINE」「MONSTER」の表示が加わります。方向キーでカーソルを動かし、知りたい情報を選びます。情報が決まりましたら、カーソルを合わせて○ボタンを押し決定してください。×ボタンで前のコマンドに戻ります。各コマンドにより次のようになります。



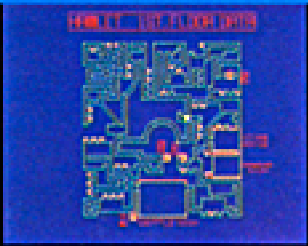
1.［VF］

GRIFFON……………KID（自分）の搭乗VF
AVENGER CV………BOSSのVF
AVENGER SV………MURDERのVF
AVENGER AV………BIGHORNのVF
MILAN…………………MARIAのVF
VIPER…………………THIEFのVF

機種名	各VFの正式名称です
形態（変形モード）	各VFの変形モード
画像データ	各VFのモデルデータ
Pirot	そのVFに搭乗している者の名前
Height	各VFの全高
Weight	各VFの質量
Speed	各VFのその変形モードの時の移動速度
Crew	各VFに搭乗できる人数
Movement Power	その時の変形モードの移動出力値
Energy-Gun Power	その時の変形モードの射撃出力値
Defence Power	その時の変形モードの防御出力値

自分やAMCの仲間が乗っているVFのデータのコマンドメニューが表れます。方向キーでカーソルを動かし、知りたい情報にカーソルを合わせて○ボタンを押してください。選んだVFの情報が画面に表示されます。グリフォンに限って現在のモードのデータが表示されます。キャンセルする場合は×ボタンを押してください。

×ボタンを押すとデータ画面がキャンセルされ前のコマンドに戻ります。

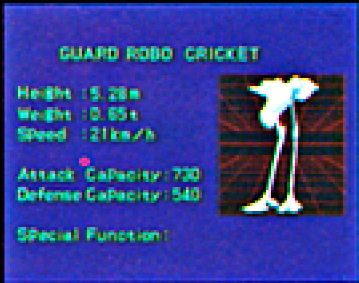


2. [FLOOR MAP]

現在いる階層の全体のマップを表示します。黄色の光点でグリフォンの位置が示されています。ターミナルルームで情報を手に入れていると、その階層のマップ情報も表示されます。×ボタンを押すとキャンセルします。

3. [MACHINE]

ターミナルルームから入手した敵のメカの情報を見るコマンドです。このコマンドを選ぶと、敵のメカを分類するカテゴリー名のコマンドメニューが表れます。方向キーでカーソルを動かし、知りたいカテゴリー名にカーソルを合わせて○ボタンを押してください。×ボタンを押すとキャンセルします。次に敵のメカの名前が表示されますので、情報を見たい敵のメカの名前を選択して○ボタンを押すと、そのメカの情報が呼び出され画面に表示されます。×ボタンを押すと、キャンセルになります。情報を手に入れていない場合、その敵のメカの名前は表示されません。ターミナルルームから他の敵のメカの情報を手に入れるたびに、データを検索できるカテゴリー名やメカの名前が増えていきます。



4. [MONSTER]

ターミナルルームから入手したモンスターの情報を見るコマンドです。方向キーでカーソルを動かし、知りたい情報にカーソルを合わせ、○ボタンを押してください。選んだモンスターの情報が画面に表示されます。キャンセルする場合は×ボタンを押してください。モンスターの情報を手に入れていないと、そのモンスターのコマンドは表示されません。

名称	…メカまたはモンスターの名称
画像データ	…メカまたはモンスターのモデルデータ
Height	…メカまたはモンスターの全高、身長
Weight	…メカまたはモンスターの重量、体重
Attack Capacity	…メカまたはモンスターの攻撃能力
Defence Capacity	…メカまたはモンスターの防御能力
Special Ability(Special Function)	…モンスターの特殊能力（メカの特殊機能）
Speed	…メカまたはモンスターの移動速度

(3)WEAPON



NAME（名称）　…その武器の名前。
シルエット　…武器を装備している時に装備表示されるグラフィックです。
ST（強さ）　…武器は威力、シールドは強度を示します。
残弾数　…現在、その武器で使える残りの弾数を表します。
E（消費エネルギー）…その武器を1回使用するごとに消費されるエネルギー量です。
装備可能部位　…現在、その武器を装備しているところ（L・M・R）を表示します。

現在所持している武器を表示します。シールドを含めた7つの武器までが表示されます。装備の選択もこのコマンドメニューで行ないます。方向キーでカーソルを動かし装備したい武器を選択してください。方向キーを左右に動かすと、カーソルが置かれている武器の装備可能部位（左手・マウント・右手）が選択できます。Lは左手、Rは右手、Mはマウントです。装備する武器とその場所が決まったら○ボタンを押してください。前に装備していた武器を自動的に解除して選んだ武器を装備します。○ボタンを押さないと装備されたことにはならず、変更前の装備に戻ってしまいます。その武器に無関係な項目や装備していない場合は、「ー」で表示されます。×ボタンで元のコマンドに戻ります。

(4)ITEM



所持しているアイテムを表示します。アイテムの選択・使用もこのコマンドメニューで行ないます。方向キーでカーソルを動かし使用するアイテム名を選択してください。そのアイテムのグラフィックが表示されます。ユニットを選択した場合、メッセージエリアには、リペアユニットの場合は「BODY」、アーマーユニットでは「SHILD」、パワーユニットは「ENERGY」の、現在値とMAX値が表示されます。使用するアイテムを決めたら○ボタンを押してください。KIDがアイテムの説明をします。使用できる時はそのまま使用され、使用できない時はKIDが先にその説明をします。ユニットの場合、ゲームを始めるごとに最初に使用する時KIDが説明をします(それ以降は説明しません)。一回使用すると回復した分の現在値が上昇します。そのまま○ボタンを押せば、続けて回復できます。MAX値まで回復するとユニットは消費しなくなります。×ボタンで元のコマンド表示に戻ります。

＊KIDがアイテムの説明している時の、セリフの途中でコントローラのいずれかボタンを押すと、スキップすることができます。

(5)SYSTEM



SAVE……………遊んだところまでのデータを保存します。
LOAD……………保存したデータを呼び出します。
DISPLAY…………レーダーなど画面のディスプレイの表示設定を行ないます。
CONFIG…………コントローラボタンの機能設定を行ないます。
SOUND……………音声のモードを切り替えます。
GAME END………『SPACE GRIFFON VF-9』を終了します。

各種システム用のコマンドが表示されます。方向キーでカーソルを動かし使うコマンドを選択してください。カーソルを合わせ、○ボタンを押してコマンドを決定します。このメニューの時×ボタンを押すとメニューはキャンセルされて、元の画面に戻ります。

1. 【SAVE】

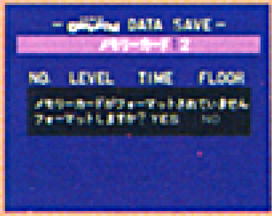
『SPACE GRIFFON VF-9』でそれまで遊んだ場面までのデータを保存するところです。メモリーカードはメモリーカード差し込み口1、2のどちらでも使用できます。カーソルを方向キーでSAVEコマンドに合わせ、○ボタンを押して実行してください。このコマンドを実行するとSAVE画面に移行しますが、その際メモリーカードのチェックを行ないます。

1) メモリーカードがメモリーカード差し込み口にセットされていない場合



セットされていない場合メッセージが表示されますので、SAVEを行ないたい時はメモリーカードをメモリーカード差し込み口1か2に差し込んでセットしたのち、コントローラの○ボタンを押してください。メモリーカードを差し込まずそのままコントローラのボタンを押すと元のコマンド表示に戻ります。

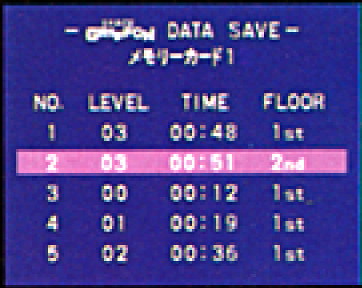
2) メモリーカードがフォーマットされていない場合



セットしたメモリーカードがフォーマット（初期化）されていない場合はメッセージが表示されます。この時、差し込んでいるメモリーカードをフォーマットしたくない場合は、NOを選ぶかメモリーカードを差し替えてください。フォーマットする場合は方向キーでYESを選択し○ボタンを押してください。フォーマットが終わるとSAVE画面に移行します。NOを選ぶか、×ボタンを押すと元のコマンド表示に戻ります。

◇SAVE画面

SAVE画面はメモリーカード差し込み口の選択とSAVEエリアが5カ所あります。

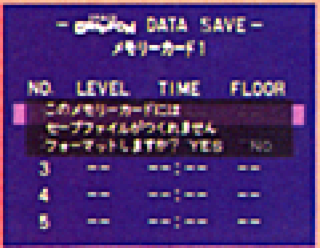


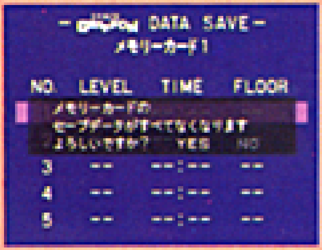
メモリーカードがメモリーカード差し込み口1、2どちらにも差してある場合は、どちらを使うか選択することができます。選択する場合は、方向キーの上下でカーソルをあわせてから、同じく方向キーの左右で1か2を選択してください。

各SAVEエリアには、現在のレベル、ゲーム開始からの所要時間、現在いる階層が表示されています。1～5までのSAVEエリアを方向キーで選択したのち○ボタンを押してください。その時までのゲームのデータがSAVEされます。SAVEした後はゲーム画面に戻ります。SAVEせずにキャンセルする場合は×ボタンを押してください。

※メモリーカードが装 着されていないとSAVE、LORDのコマンドは実行できません。（ゲームはプレイできます）

3）空き容量が不足している場合





セットしたメモリーカードの空き容量が足りない場合、メッセージが表示されます。方向キーでYESを選び○ボタンを押すと、さらにメッセージが表示されます。この時、差し込んでいるメモリーカードのデータを消したくない場合は、NOを選択するかメモリーカードを差し替えてください。フォーマットする場合は方向キーでYESを選択し、○ボタンを押してください。フォーマットが終わるとSAVE画面に移行します。いずれの場合もNOを選ぶか×ボタンを押すと元のコマンド表示に戻ります。

2. 【LOAD】

SAVEで保存したゲームのデータを呼び出して、ゲームを前回の続きから始めることができます。方向キーでカーソルを動かしてLOADコマンドに合わせ、○ボタンを押して決定します。LOAD画面に移行してから、次のようなメモリーカードのチェックを行ないます。

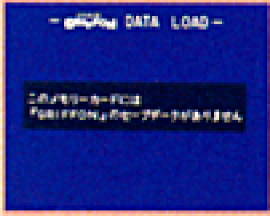
1）メモリーカードがセットされていない場合

セットされていない場合、メッセージが表示されますので、LOADを行ないたい時はメモリーカードをメモリーカード差し込み口1または2に差し込んでセットしたのち、コントローラの○ボタンを押してください。差し込まずそのままコントローラのボタンを押すと元のコマンド表示に戻ります。ゲーム開始時のLOADの場合は、スタートメニュー画面へ戻ります。

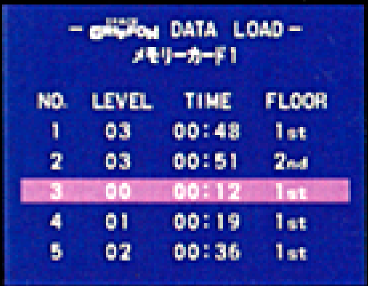


2）メモリーカードにSPACE GRIFFON VF-9のSAVEデータがない場合

セットしたメモリーカードにSPACE GRIFFON VF-9のSAVEデータがない場合、メッセージが表示されます。SPACE GRIFFON VF-9のSAVEデータが入っているメモリーカードに差し替えて○ボタンを押してください。LOADしたくない場合はそのままコントローラの○ボタンを押すと元のコマンド表示に戻ります。ゲーム開始時のLOADの場合は、スタートメニュー画面へ戻ります。



◇LOAD画面

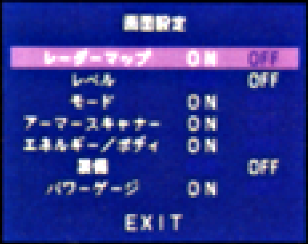


メモリーカードのチェックが無事終わるとエリアの選択となります。すると、SAVE画面で表示されたのと同様の1～5までのエリアが表れますので、その中で呼び出したいデータのエリアに方向キーでカーソルを合わせて○ボタンを押してください。ゲームのデータが呼び出されゲームが再開されます。×ボタンを押すとキャンセルとなり前のコマンドメニューに、ゲーム開始時のLOADの場合は、スタートメニュー画面へ戻ります。

SLPS 00012

3. [DISPLAY]

画面に示されるゲージやレーダーなどの表示のON／OFFを設定します。方向キーでカーソルを合わせたあと○ボタンを押すと次の項目が記されている設定画面が表示されます。

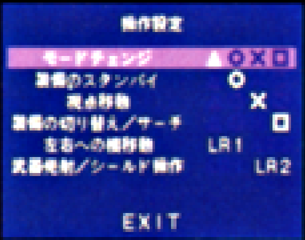


最初はすべての機能が表示されるようになっています。方向キーの上下で表示を変更したい項目にカーソルを合わせたのち、同じ方向キーの左右を動かして画面表示を選択します。選択する方が白くなるようにしてください。表示する場合はON、表示しない場合はOFFを選びます。EXITにカーソルを合わせて○ボタンを押すと、変更した選択は決定され設定画面よりもとのコマンドメニューに戻ります。×ボタンを押すと、キャンセルとなります。

※各項目の表示位置などは「画面の説明」をご覧ください。

4. [CONFIG]

各機能を割り当てられるコントローラのボタンの設定を行ないます。方向キーでカーソルを合わせたあと○ボタンを押すと次の項目が記されている設定画面が表示されます。



最初は「コントローラの説明」で書かれているボタンに割り当てられています。項目にカーソルを合わせ、その項目の機能を備えたいボタンを押すとそのボタンに切り替わります。先に割り当てられていたボタンは、連動して空いた項目の機能に切り替わります。EXITにカーソルを合わせて○ボタンを押すと、変更した選択は決定し設定画面よりもとのコマンドメニューに戻ります。

5. [SOUND]

音声のモードを切り替えます。カーソルを合わせ○ボタンで決定、×ボタンでキャンセルです。

STEREO……左右からリアルに音声を聴くことができます。

MONO…………テレビ等の音声入力端子がモノラルの時、このコマンドに切り替えて使用します。

6. [GAME END]



『SPACE GRIFFON VF-9』で遊ぶのを止めてゲームを終了するためのコマンドです。方向キーでカーソルを合わせ○ボタンを押すと、「よろしいですか」のメッセージが出ますので、やめる場合はYESの時に○ボタンを押してください。ゲームは終了しスタートメニュー画面に戻ります。

そのままゲームを続けたい時は×ボタンを押すか、NOを選択して○ボタンを押してください。終了後、改めて始める時は、スタートメニュー画面のコマンドを選択して再開してください。

※終了までのデータを残したい場合は、終了する前に必ずSAVEをしてから終了してください。SAVEしないで終了すると、最後にSAVEした時から終了までのゲームデータは記録されないので注意してください。

アイテム・リスト

『SPACE GRIFFON VF-9』では次のアイテムが登場します。



●リペアユニット（Repair Unit）

VFの機体を修理する時に使用するユニットです。
ボディゲージが400p回復します。



●パワーユニット（Power Unit）

VFのエネルギーを補給する時に使用するユニットです。
エネルギーゲージが400p回復します。



●アーマーユニット（Armor Unit）

VFのシールドを補強・強化する時に使用するユニットです。
1個につきシールドの強度が20p回復します。

ウェポン・リスト

グリフォンが装備できる武器は次のようなものがあります。

武器名		強さ	弾数	消費エネルギー	射程
小型ビーム砲	(S·Beam Gun)	30	—	10	○
中型ビーム砲	(M·Beam Gun)	60	—	20	○
大型ビーム砲	(L·Beam Gun)	90	—	30	○
パワービーム砲	(Power Beam Gun)	120	—	40	○
小口径バルカン砲	(S·Vulcan)	5	400	—	—
中口径バルカン砲	(M·Vulcan)	10	400	—	—
大口径バルカン砲	(L·Vulcan)	15	400	—	—
ヘビィバルカン	(Heavy Vulcan)	20	400	—	—
小型リニアキャノン	(S·Linear Cannon)	50	50	20	—
中型リニアキャノン	(M·Linear Cannon)	100	50	30	—
大型リニアキャノン	(L·Linear Cannon)	150	50	40	—
スーパーキャノン	(Super Cannon)	200	50	50	—
小型ガンランチャー	(S·Gun Launcher)	120	6	—	—
中型ガンランチャー	(M·Gun Launcher)	240	6	—	—
大型ガンランチャー	(L·Gun Launcher)	360	6	—	—
小型ロケットランチャー	(S·R-Launcher)	60	12	—	—
中型ロケットランチャー	(M·R-Launcher)	120	12	—	—
大型ロケットランチャー	(L·R-Launcher)	180	12	—	—
シールド	(Shield)	400	—	—	—

◇強さ … 基本攻撃力です（シールドは最大強度）。
◇弾数 … 弾がFULLに装填されている時の数です。
◇消費エネルギー … 1発撃つのに必要なエネルギー量です。
◇射程 … ○がついている武器は、敵から遠距離ほど威力が落ちていきます。

※「—」はその武器には無関係な項目です。

システムメッセージ・リスト

グリフォンに搭乗している時、メインコンピュータから画面上に報告される文章（英文メッセージ）がシステムメッセージです。表示されるものをここでは掲載しています。「SPACE GRIFFON VF-9」の世界をより楽しんでくだされば幸いです。（訳文は意訳している文章もあります。）

アイテム、ユニット、武器の報告

表示メッセージ	和訳文
OBJECT DETECTED.	アイテム発見。
CHECK THE OBJECT.	確認します。
IT IS A [AN] [ITEM NAME] .	[アイテム名] です。
PICK UP IT.(PICK UP THEM)	収容します。
UNIT DETECTED.	ユニット発見。
CHECK THE UNIT.	確認します。
IT IS[THEY ARE] [A REPAIR/A POWER/ AN ARMOR] UNIT(S).	[リペア／パワー／アーマー] ユニットです。
PICK UP IT.(PICK UP THEM.)	収容します。
WEAPON DETECTED.	武器発見。
CHECK THE WEAPON.	確認します。
IT IS A [WEAPON NAME.]	[武器名] です。
PICK UP IT.	収容します。
OVER LIMIT.	武器携帯数、超過です。

通信関係

表示メッセージ	和訳文
TRANSMISSION	送信します。
RECEPTION	受信します
NO RESPONSE.	応答ありません。

ATTENTION/ ATTENTION/ TAKE AN EMERGENCY CALL FROM [THIEF./ MARIA./ BIGHORN.]	注意/ 注意/ 救難信号、 ［シーフ/マリア/ビッグホーン］より受信。
RECEIVED FLOOR MAP DATA	フロアマップデータ、受信。
RECEIVED FLOOR MAP DATA FROM ~ DISPLAY THE MAP DATA.	フロアマップデータ ~より受信。 表示します。
RECEIVED IMAGE DATA. SHOW THE IMAGE DATA.	映像受信、 投影します。
RECEIVED MESSAGE FROM ~	~より、 メッセージ受信。

ターミナルルーム関係

ARRIVED AT THE TERMINAL. CONTROL CABLE CONNECTED. PASSWORD? [PLEASE INSERT DISK .]	ターミナルに到着。 制御ケーブル、接続しました。 パスワードは？（ディスクを入れてください。）
·····PASSWORD CHECK OK! FLOOR MAP AND SECURITY DATA DOWNLOAD POSSIBLE. FLOOR MAP DATA DISPLAYED.	パスワード、照合確認。 フロアマップおよびセキュリティ データ、転送可能です。 フロアマップ、表示します。
·····PASSWORD ERROR. INCORRECT PASSWORD.	パスワード、エラー発生。 不正パスワードです。
·····DISK CHECK OK! ~ DATA DOWNLOAD POSSIBLE.	ディスク、照合確認。 ~のデータ、 転送可能です。

ARRIVED AT ～	～に到着。
FLOOR MAP DATA DISPLAYED.	フロアマップ表示します。
FLOOR MAP AND SECURITY DATA DOWNLOAD POSSIBLE.	フロアマップ、およびセキュリティ データ、転送可能です。
CAUTION/ CAUTION/ EMERGENCY SYSTEM GONE.	警告/ 警告/ エマージェンシーシステム、始動。
MAIN TERMINAL SYSTEM GONE.	メインターミナルシステム、始動しました。

接近、発見、出現等の報告

(CALL SIGN / MARIA AND BIGHORN) COMING.	（コールサイン／マリア、およびビッグホーン）機、 こちらに接近。
CAUTION/ CAUTION/ ～ IS APPROACHING.	警告/ 警告/ ～ 接近中/
～ DETECTED.	～、発見しました。
～ APPEARED.	～、出現しました。

隔壁、ハッチ関係

CAUTION/ CAUTION/ PARTITION IS MOVING. MOVE AWAY!…	警告/ 警告/ 隔壁作動中、 回避、回避。
CAUTION/ CAUTION/ PARTITION IS SLIDING!	警告/ 警告/ 隔壁、閉鎖中/
CONTROL CABLE CONNECTED. PASSWORD ?	制御ケーブル接続。 パスワードは？
GATE CONTROLLER BROKEN PARTITION IS SLIDING!	ゲートコントローラー、破壊。 隔壁、閉鎖します。

MOVED AUTOMATICALLY.	自動回避装置作動、後退しました。
N-~ GATE	N-~ゲートです。
REAR HATCH OPEND.	後部ハッチ開放、完了しました。
REAR HATCH CLOSED.	後部ハッチ閉鎖、完了しました。。
SHUTTLE'S HATCH IS CLOSING.	シャトル、ハッチ閉鎖中。
SHUTTLE'S HATCH CLOSED.	シャトル、ハッチ閉鎖、完了しました。
THE DOOR IS LOCKED.	扉、ロックされています。

その他の報告

ALL ENEMY RESPONSE NEGATIVE.	すべての敵反応、消滅しました。
MACHINE CONTROL PATTERN MEMORIZED. ACTION RESPONSE LEVEL UPGRADED.	機体の制御パターン、記録。 動作反応処理レベル、 上昇しました。
SETTING POINT	設置地点です。
THE FIRE EXTINGUISHED.	消火、終了。

■HAMLET概史

HAMLETには22世紀初めから人々の移住が始まったが、その7割は独身の、若く健康な学者、技術者である。(他はHAMLETそのものの維持や、住民の生活環境の維持に最低限必要な人間か、研究中の兵器類をテストする軍人崩れ達である。彼らは機密保持の関係から、一定期間が経つと強制的に地球に戻されてしまう。もっとも、彼らが完全に月世界に帰化してしまえば話は別なのだが、そんなことはほとんどない)

2148年当時のHAMLETは、そうして連れてこられた科学者・技術者どうしがHAMLET内で結婚して子供をもうけ、純粋にHAMLETの中で生まれ育った世代が増え、そろそろ3世代目も現れようとしているという状態なのである。

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ "PlayStation" 専用のソフトです。機器その他に悪影響をおよぼす場合がありますので、他の機種では絶対に使用しないでください。
●このディスクは日本国内仕様の"PlayStation"にだけ対応しています。海外仕様の"PlayStation" ではご使用になれません。
●このディスクを "PlayStation" にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。
●ソフトによっては「メモリーカード」が必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

●「解説書」および "PlayStation" 本体の『取扱説明書』をよくお読みいただき、正しい使用法でご使用ください。
●ディスクは両面とも、汚したり傷つけたりしないようにご注意ください。汚れがついた時は、やわらかい布で軽く拭き取ってください。
●直射日光のあたる所、暖房機器の近くなど、高温の所には保管しないでください。また湿気の多い所も避けてください。
●ひび割れや変形のあるディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは、誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。
●ゲーム機をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対に接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩をとってください。
●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。
●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。
●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。


A.D.2148 10.17 Lunar Plant "HAMLET"
Shut down
SLPS 00012
© 1995 PANTHER SOFTWARE CO. LTD. All Rights Reserved.
and PlayStation are Trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
WARNING: All Rights Reserved.
パンサーソフトウェア